1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介
3 操作方法
4 ゲームの始めかた
5 ゲームの終わりかた
6 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

7 画面の見かた
8 ゲームの進めかた
9 ９－ＢＡＬＬの進めかた
10 ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥの進めかた

その他

11 ビリヤードの基本用語とテクニック

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『サイドポケット』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、ニンテンドー3DSの取扱説明書も併せてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

『サイドポケット』に関するお問い合わせ先

株式会社ジー・モード

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

警　告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws.Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©G-mode, originally created by and assigned from Data East

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-RA7J-JPN

『サイドポケット』は、シンプルなルールでプレイできるビリヤードゲームです。「９－ＢＡＬＬ」と「ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥ」の２つのゲームモードで遊ぶことができます。

９－ＢＡＬＬ

「９－ＢＡＬＬ」は、手球[てだま]（手持ちの球）を１～９の番号がついた的球（手球を当てる球）へ番号順に当てて、ポケット（→７）に落としていきます。９番を落とすとゲームクリアになります。スコアや持ち球（→７）の制限がないので、トレーニングに向いています。

ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥ

「ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥ」は、テーブル上に置かれたすべての球をポケットに落とすと、ゲームクリアになります。４段階のクラス（難易度）に挑戦することができます。

3 操作方法

ゲーム画面での操作方法

手球の方向線（→8）を変える	✚
手球の撞点[どうてん]（→11）を変える	✚（Ⓑを押している間）
手玉の方向線を決定する	Ⓐ
ショット（→7）のパワーを決める	Ⓐ
的球[まとだま]の番号を表示する	Ⓑ
キャンセル	Ⓑ
途中経過画面（→7）の表示・非表示	START
項目の選択	SELECT/Ⓨ（コンティニュー画面のとき）

項目の決定	START（コンティニュー画面のとき）

その他の操作方法

項目の選択	✣
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
ゲームスタート	START（タイトル画面のとき）

※Ⓐ+Ⓑ+ START + SELECT /Ⓐ+Ⓑ+ START +Ⓨを同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面で START を押すと、メニュー画面に進みます。

※「２ＰＬＡＹ」は遊べません。

メニュー画面

✚でゲームモードを選び、Ⓐで決定します。同様にＢＧＭを選ぶとゲームが始まります。

※「ＯＦＦ♪」にするとＢＧＭは流れません。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。
これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→6）をご覧ください。

6 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について
　詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする

バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ

バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

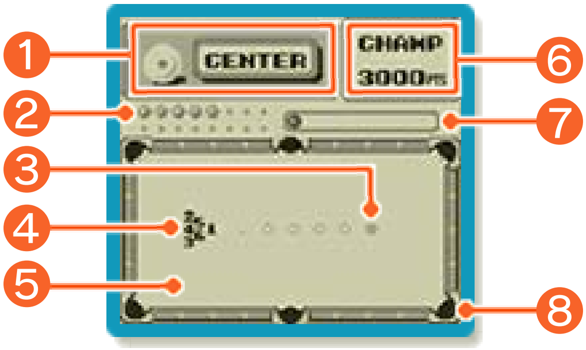
ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ+Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

7 画面の見かた

ゲーム画面

基本的なゲーム画面の見かたは、「9－BALL」「POCKET－GAME」とも同じです。ここでは、「POCKET－GAME」の画面で説明します。



① 手球の撞点（→11）

② 持ち球

残りの手球数です。2ショット分が1個として表示されます。ミスショット（的球を1つもポケットに落とせない）をすると半個減り、スクラッチ（手球がポケットに落ちる）をすると1個減ります。
※「9－BALL」では表示されません。

③ 手球

④ 的球

手球を当てる球です。Ⓑを押すと球の番号が表示されます。

⑤ テーブル

⑥ チャンピオンの条件

表示されているスコアを満たすと、現在のクラスのチャンピオンになることができます。チャンピオンになると、次のクラスに進みます。

※「９－ＢＡＬＬ」のときは、ゲームの状況が表示されます。

⑦ パワーゲージ

ショット（手球をつく）の強さを決めるゲージです。が左にいくほど弱く、右にいくほど強く手球をつきます。

⑧ ポケット

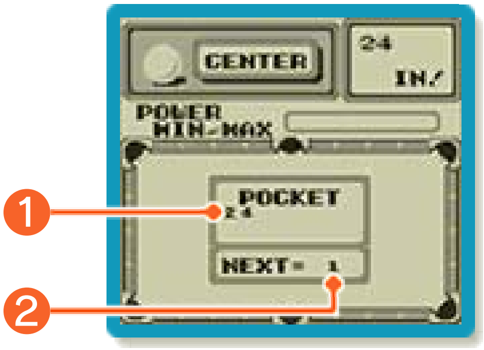
テーブルにある６箇所の穴です。が表示されている穴に的球を落とすと、スコアにボーナスが加算されたり、持ち球が増えたりします。

※「９－ＢＡＬＬ」では表示されません。

途中経過画面

ゲーム画面で START を押すと、途中経過画面になります。

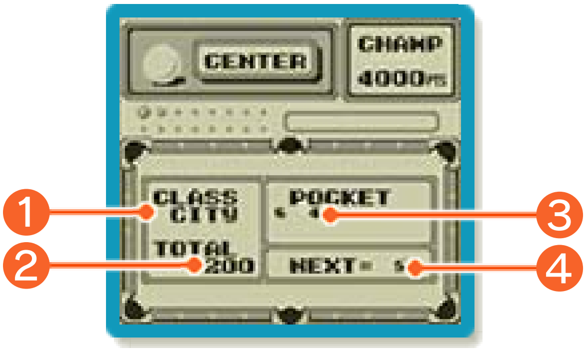
９－ＢＡＬＬの途中経過画面



① ポケットに落とした的球

② 次に当てる的球

POCKET－GAMEの途中経過画面



❶ 現在のクラス

❷ 現在のスコア

❸ ポケットに落とした的球

空白はミスショットを表します。

❹ 次に当てる的球

直前に落とした的球の次の番号（ない場合は最小番号）が表示されます。表示されている番号を落とすと、スコアにボーナスが加算されます。

8 ゲームの進めかた

基本的なゲームの進めかたは、「９－ＢＡＬＬ」「ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥ」とも同じです。

１．ショットの方向を決める

✚で方向線を動かし、Ⓐでショットの方向を決めます。

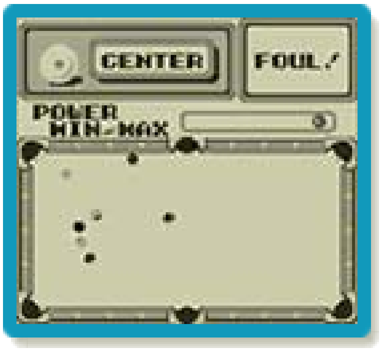
２．手球の撞点（→１１）を決める

Ⓑを押しながら✚で手球の撞点を決めます。撞点によって、手球がクッション（テーブルの縁[へり]）や的球に当たった後に進む方向が変わります。

３．ショットの強さを決める

ショットの強さを決めます。パワーゲージの●が左右に動いているときに、Ⓐを押して強さを決めます。強さを決めると、ショットが行われます。

ファールとスクラッチ



手球が最小番号の的球に当たらないとファールになります（「9－BALL」のみ）。手球がポケットに入ったり、テーブル外に飛び出したりするとスクラッチになります。

●9－BALLの場合

ファールやスクラッチになると、フリーボールになり、手球を置く場所を自由に決めることができます。✚で手球を置く場所を選び、決定する場合はⒶを、置き直す場合はⒷを押します。

●POCKET－GAMEの場合

スクラッチになると、手球はヘッド・スポット（→11）に、ポケットに落ちた的球はフット・スポット（→11）に戻されます。

9 ９－ＢＡＬＬの進めかた

１～９の番号がついた的球（手球を当てる球）へ番号順に当てて、ポケットに落としていきます。９番を落とすとゲームクリアになります。ショット時は、最小番号の的球を狙います。手球を最小番号の的球に当てることができないと、ファールになります。

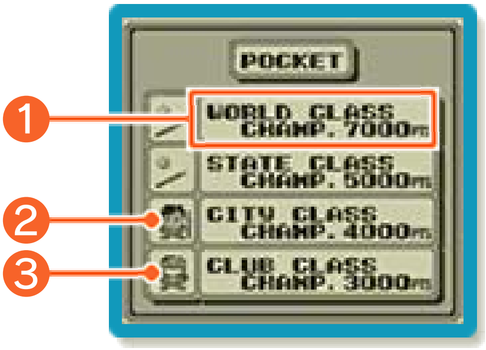
※ゲームは９番の球がポケットに落ちるまで続きます。

10 ＰＯＣＫＥＴ－ＧＡＭＥの進めかた

テーブル上に置かれたすべての球を、ポケットに落とすとステージクリアです。各クラスで決められたスコアなどを獲得してチャンピオン（ＣＨＡＭＰ）になると、次のクラスに進みます。クラスは「ＣＬＵＢ ＣＬＡＳＳ」から始まり、「ＷＯＲＬＤ ＣＬＡＳＳ」でチャンピオンになることを目指します。

デモ画面

ゲームを始めると、デモ画面が表示されます。デモ画面では、チャンピオンになるために必要なスコアなどを確認できます。



① クラスとチャンピオンの条件

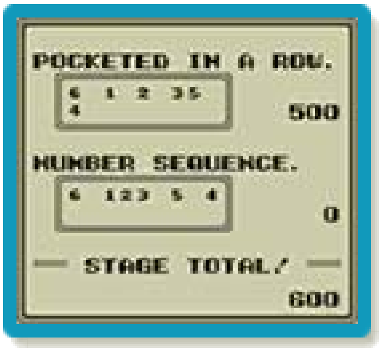
クラスでチャンピオンになるには、以下のスコアを１ステージでクリアする必要があります。「ＣＩＴＹ　ＣＬＡＳＳ」から上のクラスに進むには、チャンピオンになって「トリック・ステージ」をクリアする必要があります。

ＷＯＲＬＤ ＣＬＡＳＳ	７，０００点
ＳＴＡＴＥ ＣＬＡＳＳ	５，０００点
ＣＩＴＹ ＣＬＡＳＳ	４，０００点
ＣＬＵＢ ＣＬＡＳＳ	３，０００点

② 次にプレイするクラス

③ クリアしたクラス

ステージクリア



すべての的球を落とすとステージクリアとなり、獲得スコアが計算されます。このとき、スコアなどが足りずにチャンピオンになることができなくても、クラスマスター（ＣＬＡＳＳ　ＭＡＳＴＥＲ）もしくは、チャレンジャー（ＣＨＡＬＬＥＮＧＥＲ）として次のステージに進み、再挑戦することができます。次のステージクリア時にチャンピオンになると、次のクラスに進みます。

※次のステージに進む前に、ボーナスステージに挑戦します。

※ステージを進むごとにスコアは持ち越されていきますが、再挑戦するステージ内で獲得するスコアに加算されることはありません。

トリック・ステージ

「ＣＩＴＹ　ＣＬＡＳＳ」から上のクラスでは、チャンピオンになるために必要なスコアを獲得した後、トリック・ステージに挑戦します。特定の条件に従って、的球をポケットに落とすとクリアです。

ゲームオーバーとコンティニュー

持ち球がすべてなくなるとゲームオーバーです。「CONTINUE」を選ぶと現在のクラスをもう一度やり直します。「END」を選ぶと、ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

スコアについて

おもなスコアの獲得条件は以下のとおりです。

的球を１つ落とす	１００点
的球を連続して落とす	５００点
すべての的球を連続して落とす	２倍
的球を番号順に落とす	５００点
すべての的球を番号順に落とす	２倍

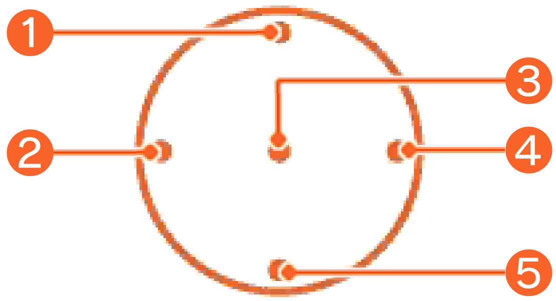
11 ビリヤードの基本用語とテクニック

ビリヤードの基本的な用語やテクニックを紹介します。

手球の撞点

撞点は手球をつくポイントのことです。撞点を変えることによって、手球が的球やクッションに当たった後の動きに変化をつけることができます。以下はおもな撞点です。

※的球やクッションに当たった後に手球が動く角度は、撞点の違いだけでなく、手球をつく強さによっても変わります。



① 押し球（FOLLOW）

的球の中心に当たった後も、手球は前進します。

② 左ひねり（LEFT）

クッションに当たった後、手球は左側にはね返ります。

③ 中心づき（CENTER）

的球の中心に当たった後、手球はその場所で止まり、的球だけが前進します。

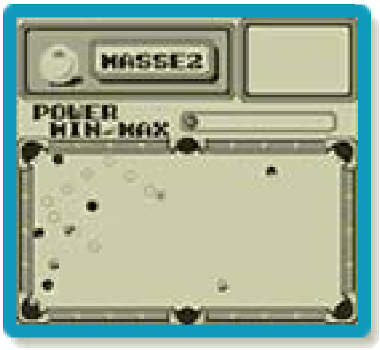
④ 右ひねり（ＲＩＧＨＴ）

クッションに当たった後、手球は右側にはね返ります。

⑤ 引き球（ＤＲＡＷ）

的球に当たった後、手球は手前に返ってきます。

マッセについて



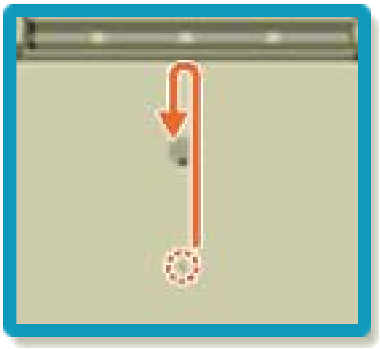
９ーＢＡＬＬなどで、的球がほかの球に隠れて当てるのが難しいときに、マッセ（ＭＡＳＳＥ）という高度なショットを行うと、手球をカーブさせて的球を狙うことができます。マッセは、「押し球」を選ぶときのように、Ⓑを押しながら✚を押して選びます。「マッセ１～３」まで、全部で７種類の撞点を選ぶことができます。

クッションの使いかた

クッションに当たった後、手球はおもに以下のような反射角度で動きます。

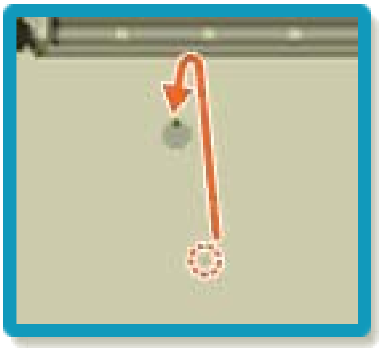
中心づき（ＣＥＮＴＥＲ）

クッションに当たると、まっすぐ手前に戻ってきます。



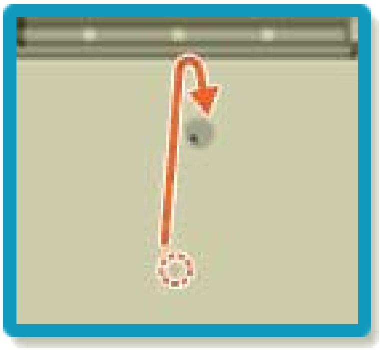
左ひねり（ＬＥＦＴ）

クッションに当たると、左へ反射します。

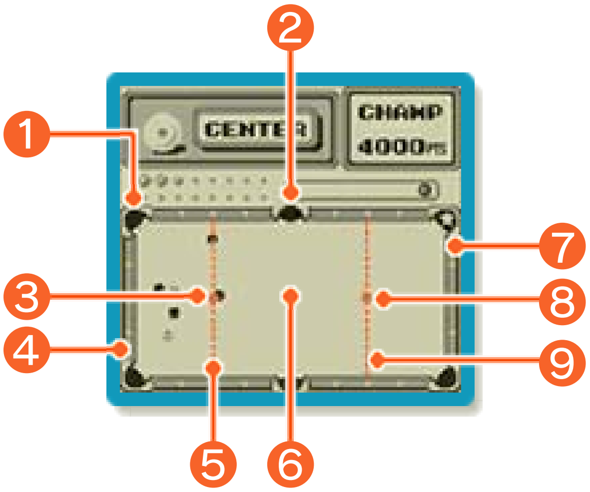


右ひねり（ＲＩＧＨＴ）

クッションに当たると、右へ反射します。



ポケットとテーブルの名称



① コーナー・ポケット

② サイド・ポケット

③ フット・スポット

④ フット・レール

❺ フット・ライン

❻ センター・スポット

❼ ヘッド・レール

❽ ヘッド・スポット

❾ ヘッド・ライン